

# MASTER LANÇAMENTOS

*Jingle Bell, Jingle Bell... Chegou o Natal!! Para comemorar esta época tão especial, o Master Club preparou um presente para você: Sonic 2, o lançamento mais quente do ano!! Pois é, nós nos esforçamos bastante para conseguir lançar este jogo quase simultaneamente com o resto do mundo, para que você pudesse sentir todas as emoções de ajudar o porco-espinho mais rápido de todos os tempos na sua nova aventura. E tem mais: Alien 3, o último filme da série que revolucionou o cinema está estourando por aqui! UAU!!*

*O Master Club não poderia acabar 1992 de uma forma melhor, não acha? Ao todo foram 49 novos títulos lançados ao longo do ano, que tornaram a sua vida ainda mais emocionante. É isso aí, ano que vem tem mais!*

## O MASTER CLUB APRESENTA



### SONIC THE HEDGEHOG 2

### ALIEN<sup>3</sup>

ZZZZOOOOOOOOOOOOOMMMMMMMMMMM!!!!!!

**R**esponda sem pensar: o que é mais rápido que uma bala, mais poderoso que uma locomotiva desembestada e capaz de dar saltos estonteantes? Isso mesmo, é o Sonic!! Nosso herói está de volta! Sonic, o porco-espinho mais simpático e veloz de todos os tempos está pronto para uma nova e emocionante aventura, com 4 Mega de pura ação! Mais uma vez Dr. Ivo Robotnik (é, ele não desiste mesmo!) transformou todos os animais da floresta em robôs mecânicos, num terrível plano para dominar o mundo. E o pior: Tails, o melhor amigo de Sonic, foi aprisionado em um lugar distante e assustador chamado Crystal Egg.

Sonic jamais permitiria uma maldade destas. Na mesma hora calçou seus sapatos mágicos e saiu em disparada para libertar seus amigos. Mas isto não será fácil: ele terá que percorrer um longo e traiçoeiro caminho, onde terá que enfrentar os terríveis robôs que Robotnik criou especialmente para "livrar-se de uma vez de Sonic".

Mas desta vez nosso herói está bem equipado: ele irá voar de asa-delta, flutuar em bolhas, fazer loopings incríveis - YEAH! - e até pegar uma carona em um carrinho de minérios! Tudo isto a uma velocidade supersônica, através de sete perigosas fases. Será que você tem fôlego para acompanhar nosso herói?



**N**o espaço, ninguém pode ouvir os seus gritos... Você já ouviu isto antes, não? Então prepare-se, pois acaba de chegar para o Master System um dos títulos mais esperados do ano: Alien 3, a eletrizante aventura de Sigourney Weaver que estorou nos cinemas do mundo todo. Você lembra da história? Então confira: 1986, final do segundo filme da saga. Ripley mal pode acreditar no que está acontecendo: finalmente ela está voltando para casa! Mas, se você pensou que tudo acabaria assim, está muito enganado... Dezembro de 1992. Começa a caçada mais emocionante de todos os tempos! A bordo da SULACO estão Ripley, Newt e Hicks, companheiros da última jornada. De repente, dá uma pane no motor. A nave fica des governada e cai em um planeta distante e sombrio, Fiorina-161. Com o impacto, Newt e Hicks morrem, e Ripley fica completamente sozinha... Fiorina-161 não é um lugar comum. É escuro. Frio. Como se não bastasse, foi transformado em prisão, e hoje abriga os piores criminosos. Bom, pelo menos é alguma companhia! Mas eles não são os únicos habitantes deste lugar. Atrás de você, há criaturas repugnantes, com dentes afiados e, o que é pior: têm ácido nas veias!!

Pouco a pouco elas começam a agir, matando os prisioneiros das formas mais estranhas. Você sente um arrepio percorrer o seu corpo, e logo percebe o que tem que fazer: achá-los antes que eles te achem! Você respira fundo e parte para a caçada. A tensão é total. O único barulho que você escuta são as batidas do seu coração... Sinal de que os aliens estão perto!

**CURIOSIDADE:** Para que o cartucho Alien 3 refletisse com realismo a atmosfera de suspense do filme, os gráficos, a trilha sonora e os efeitos especiais foram cuidadosamente estudados. Só para se ter uma idéia, foram utilizadas 300 cenas de animação só da protagonista Ripley. Já imaginou?

**VOCÊ SABIA QUE...**

Foram usados 3.028 litros de tinta para fazer as 6.469.952 pintas no longa-metragem dos 101 Dálmatas ? É, foram usadas 5 toneladas de tinta!!!



*O MASTER CLUB deseja a todos vocês um Natal inesquecível e que em 1993 vocês consigam realizar seus maiores sonhos.*



# MASTER DICAS

## TOM & JERRY

**Dica 1 :** Para passar da fase 4, desvie de tudo que se move e vem em sua direção (bolotas de carvalho, toupeiras, etc...). E, para subir em plataformas mais altas, pule sobre a mola, fazendo com que ela o rebata e o leve até as alturas!

**Dica 2 :** Na fase 6, o desafio final é pular o cachorro que está no final da fase. Tome distância e pule sobre ele. Boa sorte!!



© 1992 TURNER ENTERTAINMENT CO. AND WMG. ALL RIGHTS RESERVED

## SPY VS. SPY

**Dica 1:** Para destruir o Spy de Preto na batalha 1, pressione ao mesmo tempo os Botões 1 e 2 rapidamente, enquanto aponta o Botão Direcional em direção do inimigo.

**Dica 2:** Para pegar objetos, vire-se na direção da mobília, encostando-se onde exista algum item de seu interesse e pressione o Botão 2. O objeto (se houver algum nesse lugar) aparecerá na mão esquerda do seu Spy e na sua tela de itens na direita, abaixo dos itens de armadilha.

## POWER STRIKE

**Dica 1 :** Na fase 2, após atravessar o deserto, você deverá cruzar uma densa floresta. O chefe desta fase é uma base. Desvie de seus tiros e atire nos canhões.

**Dica 2:** Para destruir os chefões, tente chegar com o tiro 6 concentrado, pois seu ataque fica mais forte e sua defesa não fica tão desprotegida.

## LIVRO DOS RECORDES

**INDIANA JONES**  
**SONIC THE HEDGEHOG**

53.800  
996.900

Domiciano Spisia (RJ)  
Luis Carlos Guissi (SP)

**SUPER CROSS**  
**THE LUCKY DIME CAPER**

0'35"11  
902.550

Henrique N. Vedana (RJ)  
Rodrigo M. Hollerbach (MG)

### MASTER CLUB

MASTER CLUB é uma publicação mensal da Tec Toy Tel: (011) 260-3877 (HOT LINE)  
Indústria de Brinquedos Ltda., para  
distribuição dirigida.  
Endereço: Av. Ermano Marchetti, nº 576

Impressão: Gráfica Estadão  
Tel: (011) 278-6555  
Jornalista Responsável: Ronaldo A. Hein  
MS 5731

Textos: Jaime V. de Souza e Sandra C. Chemin  
Programação Visual: Tec Toy  
Diagramação: Luci Arnhold e Neide Ferreira  
Coordenação Editorial: Ligia Hernández